US332L - Méthodologie et processus

Mis à jour le 27-10-2023

Code : US332L

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :
Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Objectifs pédagogiques

Cette UE permet d'identifier différents modèles économiques et d'organisation de la production en entreprise dans les domaines du jeu vidéo et des médias inter-actifs numériques (les acteurs, les enjeux des modèles économiques, l'organisation des différentes phases de production, les méthodes génériques utilisées en entreprise, etc.)

Compétences

1. Identifier les notions de base, méthodes et outils spécifiques afin de les utiliser dans la gestion de projet pour le Jeu Vidéo (contexte et marché, gestion de projet en cascade, création de documents pour la gestion de projet, atelier Game Design Overview)
2. Déterminer les démarches permettant d'utiliser les méthodes agiles issues du génie logiciel à un auditoire pluridisciplinaire (programmeurs, artistes, game designers, ergonomes et chefs de projet) en vue de son application dans les domaines du jeu vidéo et des médias interactifs numériques.
3. Conduire les premières mises en application via l'approche dite des mini-jeux agiles afin, à court terme, de les utiliser dans le cadre des groupes projets lors des mini-projets de M1.
4. Reconnaitre dans les métiers du jeu vidéo, les différentes structures des organisations en terme de dimensionnement des projets à réaliser (taille des équipes, étapes de développement, répartitions des efforts, durée et coûts) ;
5. Construire les premières hypothèses d'application de méthodologie et d'outils relatifs au management vers le marché (modèles économiques, marchés connexes et aides, focus sur les problématiques rencontrées dans le jeu vidéo et les média numériques)

Apporter un éclairage pragmatique et pratique dans la lecture « produit » et « marché » d'une création afin de déterminer le cycle de vie non plus d'une entreprise, mais du produit.

Programme

Contenu

1. Identifier les notions de base, méthodes et outils spécifiques afin de les utiliser dans la gestion de projet pour le Jeu Vidéo (contexte et marché, gestion de projet en cascade, création de documents pour la gestion de projet, atelier Game Design Overview)
2. Déterminer les démarches permettant d'utiliser les méthodes agiles issues du génie logiciel à un auditoire pluridisciplinaire (programmeurs, artistes, game designers, ergonomes et chefs de projet) en vue de son application dans les domaines du jeu vidéo et des médias interactifs numériques.
3. Conduire les premières mises en application via l'approche dite des mini-jeux agiles afin, à court terme, de les utiliser dans le cadre des groupes projets lors des mini-projets de M1.
4. Reconnaitre dans les métiers du jeu vidéo, les différentes structures des organisations en terme de dimensionnement des projets à réaliser (taille des équipes, étapes de développement, répartitions des efforts, durée et coûts) ;
5. Construire les premières hypothèses d'application de méthodologie et d'outils relatifs au management vers le marché (modèles économiques, marchés connexes et aides, focus sur les problématiques rencontrées dans le jeu vidéo et les média numériques)
6. Apporter un éclairage pragmatique et pratique dans la lecture « produit » et « marché » d'une création afin de déterminer le cycle de vie non plus d'une entreprise, mais du produit.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Examen écrit individuel permettant d’obtenir une note de contrôle des connaissances, [60% de la note globale]

Réalisation en groupe d’un travail collaboratif pour groupe de mini-projet de M1 en utilisant la boite à outils du « scrum » [40% de la note globale]